

ANALISIS KOMPETENSI LITERASI DIGITAL MAHASISWA

Rahmat Fajri^{1,a)}, Rahmat Alimin^{2,b)}

^{1,2}Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia. Jalan Alue Naga Desa Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh 23114, Indonesia

Korespondensi penulis: rahmatfajri@uui.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan Fakultas Ilmu Komputer dan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Ubudiyah Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan untuk menggambarkan secara jelas dan tepat tentang kompetensi literasi digital mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai kompetensi literasi digital mahasiswa dalam penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa jurusan sistem informasi fakultas ilmu komputer dan jurusan farmasi ilmu kesehatan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa persentase mahasiswa farmasi membaca buku digital sebanyak 82%, sedangkan mahasiswa sistem informasi berjumlah 75%. Untuk penggunaan laptop atau komputer persentase mahasiswa farmasi adalah 90%, sedangkan mahasiswa sistem informasi sejumlah 92%. Selanjutnya untuk penggunaan internet persentase mahasiswa farmasi adalah 85% sedangkan mahasiswa sistem informasi berjumlah 88%. Untuk penggunaan email persentase mahasiswa farmasi adalah 80%, sedangkan mahasiswa sistem informasi berjumlah 78%. Untuk penggunaan blog atau web persentase mahasiswa farmasi berjumlah 76% sedangkan mahasiswa sistem informasi adalah 82%. Secara umum kompetensi literasi digital mahasiswa farmasi dan mahasiswa sistem informasi mempunyai kompetensi yang tinggi.

Kata Kunci: *analisis, kompetensi, literasi, digital*

ANALYSIS OF STUDENTS' COMPETENCIES IN DIGITAL LITERACY

Abstract

This research was carried out by the Faculty of Computer Science and the Faculty of Health Sciences, Ubudiyah University, Indonesia. This research was carried out to clearly and precisely describe students' digital literacy competencies. The aim of this research is to obtain information regarding students' digital literacy competencies in using digital technology in the learning process. This research use descriptive qualitative approach. The subjects of this research were students majoring in information systems, computer science faculty and pharmacy majoring in health sciences. The data obtained was then analyzed using descriptive analysis. Based on the research results, it was found that the percentage of pharmacy students reading digital books was 82%, while the number of information systems students was 75%. For laptop or computer use, the percentage of pharmacy students is 90%, while information systems students are 92%. Furthermore, for internet use, the percentage of pharmacy students is 85%, while information systems students are 88%. For email use, the percentage of pharmacy students is 80%, while information systems students are 78%. For the use of blogs or websites, the percentage of pharmacy students is 76%, while information systems students are 82%. In general, the digital literacy competency of pharmacy students and information systems students has high competency.

Keywords: *analysis, competency, literacy, digital*

PENDAHULUAN

Masa revolusi industri 4.0 menjadi tantangan besar bagi pendidikan di Indonesia. Periode ini akan mempengaruhi peran pendidikan, terutama peran para pendidik. Jika para pendidik terus mempertahankan peran mereka sebagai penyampai pengetahuan, mereka akan kehilangan relevansi seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan dalam metode pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan peningkatan kompetensi pendidik yang mendukung eksplorasi pengetahuan dan penciptaan melalui pembelajaran mandiri.

Adaptasi teknologi menjadi aspek krusial dalam penerapan kurikulum Merdeka di Indonesia. Kondisi ini mendorong para pendidik untuk mengintegrasikan berbagai teknologi dalam ranah pendidikan, seperti penggunaan realitas virtual, simulasi, pencetakan 3D, dan berbagai bentuk digitalisasi lainnya (Schwab, 2016). Digitalisasi dalam konteks pendidikan tidak dapat dihindari. Perubahan ini merubah cara kerja tradisional ke penggunaan teknologi. Ini membutuhkan adaptasi terutama bagi praktisi pendidikan. Penggunaan teknologi dan digitalisasi, khususnya dimasa pandemi, telah terbukti memberikan dampak positif bagi Pendidikan secara keseluruhan. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan digitalisasi dan penggunaan teknologi di Indonesia khususnya tenaga pendidik seperti masih rendahnya kecepatan internet, akses dan fasilitas teknologi informasi, serta kesiapan dalam menggunakan teknologi. Dari aspek internal, kemampuan pendidik masih rendah dalam level penggunaan teknologi. Sekolah menengah kejuruan menjadi ekosistem penting dalam digitalisasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan literasi digital guru SMK bidang multimedia karena dari hasil penelitian sebelumnya ditemukan kekurangan guru dalam adaptasi teknologi di sekolah, seperti rendahnya kesadaran dan literasi digital, kemampuan, kreativitas, dan ketelitian guru dalam menggunakan teknologi digital]

Periode revolusi industri 4.0 adalah zaman keterbukaan dan globalisasi, yang berarti

kehidupan manusia mengalami perubahan fundamental yang berbeda dengan periode sebelumnya. Konsep pembelajaran di masa revolusi 4.0 adalah transformasi pembelajaran dimana menekankan pada pendekatan yang mengaitkan siswa dengan realitas sebenarnya, menyajikan pengetahuan secara efektif dan reflektif disisi lain guru berperan sebagai fasilitator dalam mengarahkan dan mendorong proses pembelajaran.

Saat ini, transformasi pembelajaran dalam dunia pendidikan di Indonesia terintegrasi dalam implementasi kurikulum merdeka, yang melibatkan platform merdeka mengajar, webinar seris, dan komunitas belajar, Pendekatan ini memberikan ruang bagi penggunaan teknologi dan media untuk memberikan fleksibilitas kepada lembaga pendidikan dalam merancang kurikulum operasional yang sesuai dengan konteks, sehingga dapat mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih mandiri, inovatif, dan kreatif bagi mahasiswa.

Dunia pendidikan telah memasuki masa pengetahuan yang ditandai dengan percepatan pesat dalam perkembangan pengetahuan. Percepatan ini didorong oleh penggunaan media dan teknologi digital dimana pengetahuan dan gaya pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Oleh sebab itu, model pembelajaran literasi digital dijadikan metode pengembangan kegiatan pembelajaran di universitas yang berarti aktivitas pembelajaran yang dirancang bertumpu pada kegiatan membaca, berpikir dan menulis dan kegiatan yang biasa menyertainya, seperti berdiskusi, memecahkan masalah, mengembangkan proposal kegiatan, meneliti dan melaporkannya (Fajri & Raharti, 2022)

Pengembangan kompetensi digital menjadi esensial untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, terutama dalam mempercepat transformasi digital. Salah satu caranya adalah dengan mempersiapkan SDM yang memiliki talenta digital (Herman, 2020). Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan digitalisasi dan adopsi teknologi di Indonesia, yang tercermin dalam rendahnya kapasitas internet, ketidakmerataan akses teknologi, dan kesiapan dalam mengadopsi teknologi (Triwibowo, 2020)

Pendidikan tinggi menjadi model penting dalam menciptakan ekosistem digital di dunia P pendidikan. Ada beberapa keterampilan yang F harus dimasukkan dalam kurikulum untuk N menghadapi Revolusi Industri 4.0, seperti tetap Augmented Reality, Internet of Things, Big Data, dan Artificial Intelligence (Ellahi et all., 2019). Upaya dalam memanfaatkan teknologi dan digitalisasi seharusnya dimulai dari mahasiswa dan dosen sebagai agen pendidikan. Namun, dalam hal ini, kemampuan literasi digital baik mahasiswa maupun dosen masih memiliki kendala untuk membentuk ekosistem digital di universitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ada kekurangan dalam adaptasi teknologi di univesitas, seperti rendahnya kesadaran, literasi, kemampuan, kreativitas, dan ketelitian guru dalam menggunakan teknologi digital (Astuti et all., 2019).

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana kompetensi literasi digital mahasiswa Universitas Ubudiyah Indonesia?

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Komputer dan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Ubudiyah Indonesia, Banda Aceh. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa dari prodi sistem informasi dan farmasi tahun 2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Arikunto ,2010). Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang kompetensi literasi digital mahasiswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data utama yaitu berupa angket dan observasi . Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa prodi sistem informasi dan prodi farmasi Universitas Ubudiyah Indonesia. Sampel yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Sampel yang diambil dalam penelitian ini 50 orang mahasiswa prodi prodi sistem informasi dan farmasi di Universitas Ubudiyah Indonesia. Data angket dikumpulkan dengan menganalisa data, peneliti menggunakan teknik analisa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

100% N
 = Hasil presentase yang diperoleh
 = Jumlah dari setiap alternative (frekuensi)
 = Jumlah responden 100 % + Bilangan dalam menganalisis.

yang berupa presentase (%) ini, kemudian dimasukan ke dalam table interval presentase sehingga bisa diketahui hasilnya.

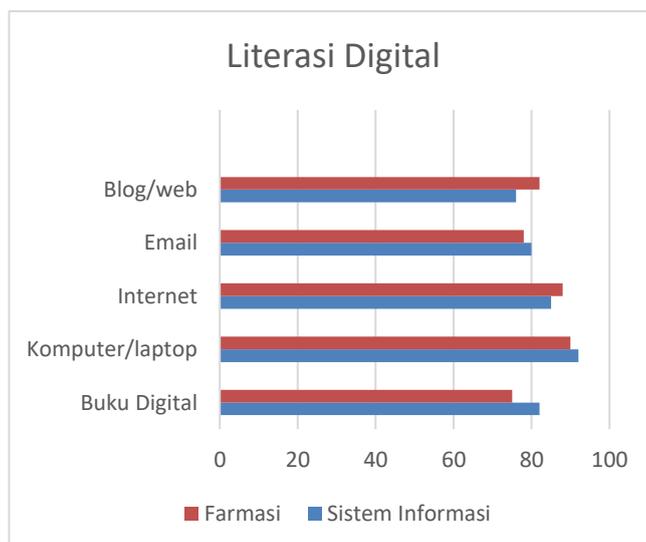
Tabel 1. Interval Persentase

Interval Persentase (%)	Interpretasi
0,0 – 0,5	Tidak ada sama sekali
0,6 – 9,5	Hampir tidak ada
9,6 – 39,5	Sebagian kecil
39,6 – 49,5	Hampir setengah
49,6 – 50,5	Setengah
50,6 – 59,5	Lebih dari setengah
59,6 – 79,5	Sebagian besar (sedang)
79,6 – 89,5	Hampir seluruhnya (tinggi)
89,6 – 100	Seluruhnya (sangat tinggi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti membahas temuan hasil penelitian dan analisis data untuk mengidentifikasi kompetensi literasi digital mahasiswa.

Grafik 1. *Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa*



Berdasarkan hasil analisis data mengenai kompetensi literasi digital mahasiswa diperoleh hasil sebagai berikut

1. Membaca buku digital

Untuk persentase mahasiswa farmasi membaca buku digital sejumlah 82%, sedangkan mahasiswa sistem informasi berjumlah 75%. Membaca buku digital erat kaitannya literasi digital dimana berperan dalam membantu mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran karena saat materi pembelajaran yang disediakan Universitas dalam bentuk ebook sehingga mahasiswa harus berada di lingkungan digital. Mahasiswa sering mengerjakan tugas-tugas yang memerlukan penelitian online. sehingga mahasiswa harus mengevaluasi keandalan, relevansi, dan kredibilitas sumber informasi yang mereka temui secara buku digital, seperti memastikan bahwa ebook yang dibaca menyediakan informasi yang akurat dan bermutu tinggi dalam pembelajaran. Selain itu, buku digital juga digunakan sebagai sumber materi pembelajaran dalam perkuliahan di universitas. Literasi digital memungkinkan mahasiswa untuk memahami dan menggunakan berbagai fitur buku digital, seperti pencarian teks, penanda, dan catatan, untuk mendukung pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, penggunaan buku digital dan platform pembelajaran daring memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang penting di era digital termasuk keterampilan dalam penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang relevan, manajemen file digital, dan penyesuaian teknologi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi digital secara maksimal untuk mendukung pemahaman terhadap materi pembelajaran.

2. Penggunaan laptop atau computer

Untuk penggunaan laptop atau komputer persentase mahasiswa farmasi sebanyak 90%, sedangkan mahasiswa sistem informasi adalah 92%. Penggunaan Laptop atau komputer adalah salah satu sumber daya penting dalam pembelajaran dengan adanya perangkat ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai sumber daya pembelajaran yang

tersedia secara digital, seperti buku teks elektronik, jurnal akademik, video pembelajaran, dan materi kursus online sehingga dapat menavigasi berbagai platform dan memanfaatkan sumber daya ini secara efektif. Selain itu laptop juga sering digunakan untuk mengakses dan menggunakan perangkat lunak pendidikan, seperti platform manajemen pembelajaran (LMS), aplikasi pembelajaran interaktif, dan perangkat lunak produktivitas. Selanjutnya, laptop juga memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen, serta antara sesama mahasiswa. Laptop juga digunakan dalam penelitian dan evaluasi informasi sehingga memungkinkan mahasiswa untuk melakukan penelitian online dan mengevaluasi informasi yang ditemukan. Selain dari itu, laptop juga digunakan pada pembelajaran berbasis proyek sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan menyajikan proyek-proyek pembelajaran yang kreatif, seperti presentasi multimedia, laporan tertulis, dan produk digital lainnya. Saat ini, penggunaan laptop tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting dalam dunia yang semakin terhubung secara digital. Integrasi antara penggunaan laptop dan pengembangan literasi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dalam masyarakat yang didorong oleh teknologi (Nasrullah & Rulli.,2014).

3. Penggunaan internet

Untuk persentase penggunaan internet mahasiswa farmasi sebanyak 85% sedangkan mahasiswa sistem informasi adalah 88%. Penggunaan internet dalam konteks pembelajaran adalah cara mengakses ke informasi dan sumber daya pembelajaran secara mudah karena internet memberikan akses yang luas ke berbagai informasi dan sumber daya pembelajaran, termasuk teks, gambar, video, presentasi, dan sumber daya interaktif lainnya. Selanjutnya, penggunaan internet dapat membantu mahasiswa dalam penelitian online karena mahasiswa dapat mengeksplorasi topik penelitian dengan lebih mendalam dan luas, dan mengembangkan keterampilan dalam

menggunakan mesin pencari, mengevaluasi keandalan sumber informasi online, dan mengelompokkan dan menyusun informasi yang mereka temukan. Selain dari itu, penggunaan internet memungkinkan mahasiswa melakukan kolaborasi dan komunikasi sesama mahasiswa dan dosen melalui berbagai platform online, seperti email, obrolan daring, forum diskusi, dan aplikasi kolaboratif. Selanjutnya penggunaan internet dapat menyediakan berbagai sumber daya multimedia, termasuk video, audio, animasi, dan simulasi, yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan sumber daya multimedia untuk mendukung pemahaman mereka terhadap konsep-konsep pembelajaran.

4. Penggunaan email

Untuk persentase penggunaan email mahasiswa farmasi sebanyak 80%, sedangkan mahasiswa sistem informasi adalah 78%. Penggunaan email adalah salah satu cara utama untuk berkomunikasi secara elektronik dan juga merupakan aspek penting dari literasi digital dalam konteks pembelajaran. Email mengharuskan mahasiswa memiliki keterampilan penulisan dan komunikasi yang baik, jelas, teratur, dan sopan secara efektif dalam konteks elektronik, termasuk pemahaman tentang struktur email, penggunaan bahasa yang tepat, dan penggunaan tanda baca yang benar. Selanjutnya, Email membantu pengaturan dan penggunaan lampiran. Mahasiswa perlu melampirkan file atau dokumen ke email mereka, seperti tugas atau proyek. Dengan memahami dan menerapkan keterampilan literasi digital dalam mengirim email, mahasiswa dapat berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan digital, membangun hubungan yang positif dengan rekan-rekan mereka, instruktur, dan profesional lainnya, serta mengelola informasi secara efisien untuk mendukung pembelajaran dan produktivitas (Ibrahim et al., 2014).

5. Penggunaan blog dan web

Untuk persentase penggunaan blog atau web mahasiswa farmasi berjumlah 76% sedangkan mahasiswa sistem informasi 82%. Penggunaan

blog dan situs web merupakan salah satu cara yang sangat efektif dalam mengembangkan literasi digital dalam konteks pembelajaran dalam beberapa hal penggunaan media tambahan: Blogging juga memungkinkan siswa untuk memasukkan berbagai jenis media tambahan ke dalam posting mereka, seperti gambar, video, grafik, dan presentasi. Literasi digital membantu siswa untuk memahami cara menggunakan dan menyunting media ini dengan benar, serta memilih media yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Dengan memanfaatkan blog atau situs web dalam konteks pembelajaran dan menerapkan prinsip-prinsip literasi digital, siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis, komunikasi, dan desain mereka, memperluas jangkauan pembelajaran, dan membangun kemampuan digital yang kuat dan bermanfaat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa persentase mahasiswa farmasi membaca buku digital sebanyak 82%, sedangkan mahasiswa sistem informasi berjumlah 75%. Untuk penggunaan laptop atau komputer persentase mahasiswa farmasi adalah 90%, sedangkan mahasiswa sistem informasi sejumlah 92%. Selanjutnya untuk penggunaan internet persentase mahasiswa farmasi adalah 85% sedangkan mahasiswa sistem informasi berjumlah 88%. Untuk penggunaan email persentase mahasiswa farmasi adalah 80%, sedangkan mahasiswa sistem informasi berjumlah 78%. Untuk penggunaan blog atau web persentase mahasiswa farmasi berjumlah 76% sedangkan mahasiswa sistem informasi adalah 82%. Secara umum kompetensi literasi digital mahasiswa farmasi dan mahasiswa sistem informasi mempunyai kompetensi yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M., Arifin, Z., Mutohari, F., & Nurtanto, M. (2021). *Competency of Digital Technology: The Maturity Levels of Teachers and Students in Vocational Education in Indonesia*. *J Educ Technol*, 5(2), 254–262.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). *Blended*

- Learning: The New Normal and Emerging Technologies*. Int J Educ Technol High Educ, 15(1).
- Ellahi, R. M., Khan, M. U. A., & Shah, A. (2019). *Redesigning Curriculum in Line with Industry 4.0*. Procedia Comput Sci, 151, 699–708.
- Fajri, R., & Raharti, N. (2022). *Membangun literasi budaya baca masyarakat dalam pemanfaatan media teknologi informasi*. Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan), 4(2), 39–42.
- Herman. (2020). *Ini Strategi Pemerintah Percepat Transformasi Digital*. Berita Satu. Retrieved from <https://www.beritasatu.com/ekonomi/699419/ini-strategi-pemerintah-percepat-transformasi-digital>
- Ibrahim, I. S., & Akhmad, B. A. (2014). *Komunikasi dan Komodifikasi, Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenadamedia.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Switzerland: World Economic Forum.
- Triwibowo, W. (2020). *Gagap 3 Aspek Vital: Kuliah Online Di Tengah COVID-19 Bisa Perparah Gap Akses Pembelajaran Bermutu Bagi Mahasiswa Miskin*. *The Conversation*. Retrieved from <https://theconversation.com/gagap-3-aspek-vital-kuliah-online-di-tengah-covid-19-bisa-perparah-gap-akses-pembelajaran-bermutu-bagimahasiswa-miskin-134933>